MÖRK BORG is © Ockult Örtmästare Games & Stockholm Kartell

Одинокий Философ

класс для

MÖRK BORG

Автор Karl Druid
Графический дизайн и арт Johan Nohr
Перевод Авистый Ав **Верстка** Борис Годунов

Дорога-бессмысленный лабиринт, каждый храм пропитан кровью, каждый пункт назначения окутан мраком; когда-то вы думали, что холодный анализ может укротить саму Судьбу, теперь эта мечта о победившем разуме истлела до накатывающего волнами безумия, остался только холод.

Начните с к6×10с и к4 Знамений.
ОЗ: Стойкость + к4

Корни вашей тоски? (к8)

1. Ваша мать чередовала похвалу и унижения, взрастив в вас грандиозное тщеславие и жгучую ненависть к себе.
2. Вы хотел быть воином или великим вождем, но не смогли!
   - Прекрати! ДУМАТЬ! ВЫБРОСЬ ЭТИ МЫСЛИ!!
3. Окружающая глупость и обжигающий свет вызывают агонию ваших сверхчувствительных психических тканей.
4. Вы мог бы спасти этот обреченный мир! Если бы только немытые массы постигли ваш ГЕНИЙ!
5. Вы пали жертвой ментального вируса “любви”, после чего объект вашей привязанности отправился жить в дыру.
6. Вы зашифровал свою всемогущую философию в одном томе для сохранности и видели, как она сгорела, когда спасались. Все потеряно...
7. Культисты Удока захватили вашу семью и заставили вас дискутировать с ними, пока они пожирали ваших родителей живьем.
8. Вы были самым почитаемым философом Зюдглана—который канул в морской пучине и теперь все безжалостно издеваются над вами.

Способности

Ментальный Фокус, бросьте 3к6+2 на Хладнокрие.
Слишком много читаю! Бросьте 3к6-2 на Стойкость.
Безжалостная инквизиция: проверка Хладнокровия РС14, *чтобы развеять чужую ложь и заблуждения. Хватит этой ЛЖИ!*
Бросьте к6 по таблице оружия и к2 по таблице брони. Вы начинаете с одной **Скрижали Охристой Неясности** и одним из следующего:

1. ТЕРНИИ ПОЗНАНИЯ
Надев этот венец, шипы пронзают вашу плоть(урон к2). Теперь вы Воспринимаете Все(-4РС на следующую проверку и проигнорируйте следующие две атаки по вам, когда уклоняетесь). Чтобы восстановить эффект, вы должны короновать себя заново. Каждый раз урон увеличивается на шаг (от к2 до к4, к6 и т. д.), пока не наступит ночной отдых.

2. СОВА ГЕГЕЛЯ
Этот философский зверь — зловредный, упрямый и сверхчувствительный помощник, **убеждаемый** проверкой Хладнокровия РС12. После двух актов помощи он смотрит на вас с немым презрением. Он может **приносить мелкие предметы, атаковать врагов** и **находить ловушки**. Ночью, когда вы спите, сова дарует понимание того, что вы должны были *сделать* сегодня.

СОВА ГЕГЕЛЯ
Слишком быстра, чтобы ударить. Когти/клюв к4. Атака - РС8.

3. ПРИЗМА ДВУСМЫСЛЕННОСТИ
Внешний источник света. Проверка Хладнокровия РС10, необходима для активации призмы.
Ее свет может осветить до двух существ, исцеляющих к6 ПЗ. В течение следующего часа один из них понижает все РС проверок на -2. Если испытание провалено, он получает урон к4, а его броня или оружие уничтожаются. Вы можете использовать призму дважды в день.

4. ФЛЕЙТА ТОСКИ
Один раз за бой, когда существо умирает, вы можете сыграть Эхо Тоски этой флейты. "Эхо" отражается смертельным уроном случайному врагу в непосредственной близости.

5. КУШАК СТОЛПНИКА
РАЗУМ управляет телом! Ничего хорошего или плохого, но мышление делает это фактом, включая калории и белки. Ношение этого кушака означает, что вы не чувствуете голода, вам нужно только пить воду, чтобы восстановить ПЗ во время отдыха. Ношение его более к4 дней приводит к тому, что вы падаете в обморок. Ему требуется день, чтобы восстановить свою силу.

6. ОТМЕЧЕННЫЙ СУМРАКОМ
На твоей плоти вытатуирована вечно меняющаяся Табличка Охристой Неясности. Бросайте каждое утро, дабы определить текущую. Табличкой можно пользоваться только один раз в день, но всегда успешно.

Корни вашего уныния (к6)

1. Воспитан фанатичными богословами в храме под мостами Грифта.
2. Родился у неизвестной матери в санатории Гальгенбека.
3. Воспитан неграмотными, невежественными свинопасами в мирном Вестландском лесу.
4. Взращен презирающими жизнь культистами на морозных просторах Кергюса, которые считают, что никто не должен рождаться в этом умирающем мире.
5. Брошен в Бергенских Катакомбах.
6. Обучен проклятыми отходных ям, что лежат в долине Несчастной нежити.

Вылепленные из глины Долины Несчастной Нежити, эти Охристые Скрижали реликвии забытого культа разума, настолько редкие, что их можно продать за 100 серебряных. Каждая скрижаль считается вещью нормального размера. Если ПИ терпит критическую неудачу (fumble) при атаке/обороне, одна из скрижалей ломается. В противном случае они следуют тем же правилам использования, что и свитки.

Зашифрованные глифы трудно понять; ПИ владеющий их Силой, должен иметь Хладнокровие +3 (минимум) или быть Одиноким Философом.

ОХРИСТОЙ НЕЯСНОСТИ

СКРИЖАЛИ

1. Теория сновидений

Цель начинает сомневаться, что реально. Атака и защита от нее -2РС (+2РС для пораженных ПИ).

2. Суть тотального постижения

Чинит или ломает предмет нормального размера, мирской или иной, включая броню (увеличьте/уменьшите на один уровень) и оружие.

3. Подсознание

Вы чувствуете присутствие живых существ в пределах 70 футов, даже в соседних комнатах.

4. Логическое прогнозирование

Используя чистую логику вы можете постичь природу любых ловушек или механизмов в пределах 30 футов или любой Силы действующей в пределах 60 футов.

5. Карно-органический спелеофагия

Превращает камень в кусок обгоревшего мяса размером с ребенка, что насытит к4 голодающих.

6. Пневмотоксин дыхательной недостаточности

Эту треснувшую скрижаль можно измельчить в порошок.

Если бросить им в существо, оно получит к6 урона, на 6 жертва задохнется и умрет. Скрижаль появляется каждое утро в руках ее владельца.

Проверка Хладнокровия этой Силы безвредна для владельца, лишь определяет, найдет ли порошок цель.

7. Индуцированная неуместность

Слова из этой скрижали буквально удаляет сущность целевого существа на к4 раундов из мироздания. Во время которого враги не нападут, даже если нападают на них.

8. Структурная криоконденсация (Ледяная Луна)

Влага замерзает прямо в воздухе, образуя мост длиной 15 футов или вся вода в пределах 150 футов (к сожалению, исключая воду внутри живых существ).

9. Металлхимия

Пользователь может трансформировать емкость с жидкостью одним из следующих способов:

- Трансмутируйте ее в две дозы красного или черного яда.
- Создай *Ненависть Вуларка*. Подверженный воздействию бросает проверку стойкости РС16 или прыгает с большой высоты.
- Превратите яд в воду или вино.

10. Мемотическое когнитивное сердцебиение

Почти незаметные жесты языка тела передают простую ментальную чуму, которая заставляет одно существо безумно танцевать в течение к4 раундов. Жертва не может ни нападать, ни защищаться во время этой хореомании.